

# Weekly Report

Lu Junhua

2015 年 12 月 13 日

The former 4 days I made a summary of the work have been done in netease project, and made a slides for them. On Thursday we made a visit to the company, and discussed about the analyzing requirements and questions we had raised. All the records and notes are shown **below**.

The next 3 days I devoted all my time in writing the survey. It is still in progress.

## Meeting Minutes 2015Dec10@NetEase

### 细碎问题:

服务器: 开服时间没有什么特点. 每年四月和九月是大推, 每次可能有十几个服务器开服. 后面根据营销那边需求来按需做出调整. 17,164,230 是三个典型服务器, 17 从倩女刚开始到现在已经存在了五年.

核心玩家: 这个概念还不明确, 我们后面可能会从多角度定义这个概念. 下面提到的会有有比如活跃玩家、某些属性特别高的人物等等.

帮会: 帮会这个东西不太理想. 帮会以帮会 id 的格式记录是从今年 10 月份才开始的, 之前都只有名字, 而名字可以重名, 这个问题不小. 帮会领导人这个也没时变的记录, 似乎只有最新的记录. 网易可以提供玩家 id 和所在帮会名的这样一个记录.

角色寄售这个量也很大, 交易量很大, 我们可以把这个数据要回来, 但是怎么处理这个角色寄售前后的关系问题有待讨论.

转服、跨服: 转服一般是要很多钱的, 300RMB 样子. 原因比如说一个服务器上出现了两个大头所以为了拉人打仗或者避免打仗而转服、因为在这个服务器有仇人一直要打我而转服、开了新服了我之前在旧服是中级的到了新服我可以变高级而转服. 这时候我们又想起来之前服务区这个东西(它是虚拟出来的一个东西, 为了便于查找, 可以反向类比下操作系统里的虚拟技术), 一个服务区下面往往有很多服务器, 我们之前提到的跨服聊天、转服都是在一个服务区下进行的, 不同的服务区之间是不通的. 我们在研究的时候主要还是在服务器层面上进行即可.

游戏中的通货膨胀: <http://qn.178.com/201109/110486374014.html> 可以看下这篇文章. 每天产生的银两 40%被系统回收, 60%于玩家间流通; 而元宝是 RMB 直接换进去的.

=====

### 记录:

对于上周提出的五个需求、问题(Overall, Networks, Dynamic Links, Comparison, Prediction), 前往网易公司进行交流.

#### Overall:

- 网易可以提供一份详细的分类表, 包括大类、子类, 这样省去了我们自己分类的麻烦并且比较完备.

#### Networks:

- 对于赠送代付信息, 赠送是明确有的, 代付信息是否有还需核实.
- 帮会领导人物: 没有日志(没有时变的信息), 只有最近时间点的.
- 对于核心玩家的定义可能是复杂的, 网易有他们自己一个计算的“活跃玩家”的表. 计算方法是[每天玩倩女超过 3 小时、一周超过 15 小时的].
- 网易曾对核心玩家的存在周期、影响范围有一些定性的分析, 而我们后面可以作定性定量分析. [举个例子, 有些同学玩游戏时候可能带着一寝室的一起玩、建个帮会什么的,

等后来忙了、毕业了找工作了就渐渐冷落游戏, 这样一种过程]

- 同配性 assortativity 我们可以再了解下, 比如具体有什么应用.

#### Dynamic Links:

- 花钱玩家也是有等级的, [业内人士称呼]按花钱少→多为: 小鱼、海豚、鲸鱼(也叫大 R), 我们所称人民币玩家可能是花很多钱的玩家, 具体的定义会咨询下游戏运营. 或者我们自己统计完分布后划分段.
- 活动消息的推出时间在论坛都可以获取到, 兰吉、立伟可以有空手动或写脚本爬下来. 对于活动推出后很多人一开始不知情的情况也确实存在, 所以对于活动消息推出到活动开始后网络结构变化研究也是有意义的.

#### Comparison:

- 这里提到核心玩家的对比, 我们的对比可以基于属性可以基于网络结构. 对于属性, 网易提供了如下的意见: 对装备评分、修炼、修为这三个属性做重点研究. 装评代表的比较综合性、修为主要由技能决定、修炼更多有关耗钱. 装评 还可以分级, 大帅、小帅、平民这样. 装评据悉最高有 70w, 这种人在游戏中投入得有百万; 一般常见的 109~129 级有 10~15w、稍微好一点的有 20w、一般来说大于 30w 的可以虐该服务器 80% 以上的人. 修炼 仅在参与帮会的人才会有.

#### Prediction:

- 首先合服的影响很大. 这里的处理后面也要细细讨论.
- 大体的各种曲线的变化趋势其实还是和之前那些统计都类似, 四月、九月大推时候肯定是个尖峰. 四月前时候, 玩家知道四月要有大新闻所以比较倦怠留着精力和钱准备四月搞一番, 然后五月又渐渐下滑一直到 9 月大推.
- 当时他们最想做的关于预测的仍然是时装定价这一块的、怎样定价或者怎样发优惠券最合理, 因为时装的这些交易最不复杂. 装备这样的东西买来以后据称还可以在上面嵌宝石、卖来卖去这就又是另一个复杂过程.

=====

#### 整理下本次我们要的、他们可以给的数据:

- 商城商品分类表.
- 活跃玩家表.(ftp 有 不详)
- 角色寄售的记录.
- 充值记录.(刘柏表示需要请示上级或者上上级别)
- 角色 id 和所在帮会名字的记录